

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan beberapa hal yaitu, 1) latar belakang masalah, 2) identifikasi masalah, 3) pembatasan masalah, 4) rumusan masalah, 5) tujuan pengembangan, 6) manfaat pengembangan, 7) spesifikasi produk yang dikembangkan, 8) pentingnya pengembangan, 9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan 10) definisi istilah.

1.1.Latar Belakang

Sejak diberlakukannya kurikulum 2013, proses pembelajaran menggunakan sistem tematik. Pembelajaran tematik adalah kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi pelajaran dalam satu tema (Muklis, 2012). Pembelajaran yang demikian menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar, memberdayakan mereka dalam memecahkan masalah, sehingga dapat menumbuhkan kreativitas yang sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan diintegrasikannya beberapa materi pembelajaran menjadi satu tema tertentu, membuat guru tidak bisa hanya berpatokan pada satu buku atau buku siswa saja dalam memberikan materi. Guru dituntut memiliki referensi lain sebagai pendukung fasilitas belajar (Zein, 2016). Selain itu, untuk mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap suatu materi, perlu adanya media sebagai perantara pendukung (Ramli, dkk, 2018).

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk mempermudah proses pembelajaran. Media terdiri dari berbagai jenis

komponen bisa berupa manusia, materi atau kejadian, yang dapat membuat peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Kustandi dan Sutjipto, 2016). Lebih lanjut media dapat dikatakan sebagai wadah dari pesan yang ingin disampaikan kepada siswa (Kustandi & Sutjipto, 2016). Penggunaannya sangat penting terutama pada jenjang sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa, pada usia 7-12 tahun (usia sekolah dasar) anak berada pada tahap operasional konkret (Juwantara, 2019). Pada tahap operasional konkret ini, anak sudah mampu untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Jadi penggunaan media pembelajaran di jenjang sekolah dasar sangat penting, karena pada masa ini siswa sekolah dasar membutuhkan objek nyata atau konkret dalam proses pembelajaran.

Media dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu, media berdasarkan persepsi indera, media berdasarkan daya sebaran, media berdasarkan pembuatannya, dan media berdasarkan cara penggunaannya (Pakpahan, dkk, 2020). Media berdasarkan persepsi indera terdiri dari a) media audio, merupakan media yang mengandalkan indera pendengaran sebagai perantara penyampaian isi media, 2) media visual, merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan sebagai perantara penyampaian isi media, dan 3) media audio visual, adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan sebagai perantara penyampaian isi media (Hamid, dkk, 2020). Media berdasarkan daya sebaran dapat diartikan sebagai daya liput dari suatu media. Daya liput media dikategorikan menjadi tiga yaitu, a) liputan luas dan bersamaan, 2) liputan terbatas pada ruangan, dan 3) media untuk belajar mandiri (Pakpahan, dkk, 2020; Samhudi, 2021). Media berdasarkan

cara pembuatannya perlu diperhatikan ketersediaan dukungan dalam pembuatan maupun kemampuan dalam pembuatan media tersebut. Pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan masing – masing pelajar (Pakpahan, dkk, 2020). Media berdasarkan penggunaannya meliputi media pembelajaran yang digunakan secara tradisional dan media pembelajaran modern berbasis teknologi dan komunikasi (Hamid, dkk, 2020).

Media memiliki peran penting dalam pembelajaran. Tanpa adanya media, komunikasi dan proses pembelajaran sebagai komunikasi juga tidak akan berjalan dengan lancar (Ekayani, 2017). Telah banyak penelitian yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang ditemukan oleh Sunaengsih (2016), yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap mutu pembelajaran. Temuan lainya juga disampaikan oleh Putra, dkk (2017) menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki pengaruh positif dan signifikan dalam proses pembelajaran. Temuan lain yang disampaikan oleh Aurora & Effendi (2019) juga menyatakan bahwa, media pembelajaran *e-learning* memiliki pengaruh positif dan signifikan dalam memotivasi belajar. Berdasarkan penelitian – penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dan berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak guru yang melaksanakan pembelajaran kurang menggunakan media pembelajaran. Pada observasi awal dilaksanakan di SD Gugus VII Kecamatan Buleleng pada tanggal 1 Desember sampai 11 Desember 2020 ditemukan bahwa, dalam proses

pembelajaran tematik guru jarang menggunakan media pembelajaran. Dalam mengajar guru hanya berpatokan pada materi yang ada pada materi di buku siswa dan buku guru. Hal tersebut disebabkan karena ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah masih minim. Di samping itu, media yang ada di sekolah berada pada kondisi yang rusak ringan sampai rusak parah, sehingga guru biasanya hanya menggunakan media yang masih layak digunakan yang ada di kelas seperti gambar, kit IPA, *globe*, dan peta pada materi-materi tertentu. Di tengah kondisi pandemi *Covid-19* tersebut, guru melaksanakan pembelajaran dengan mengirimkan materi yang ada pada buku siswa dan soal latihan kepada siswa melalui aplikasi *WhatsApp*. Siswa harus memahami dan mengerjakan secara mandiri tugas tersebut. Penerapan proses pembelajaran seperti itu menyebabkan partisipasi siswa berkurang dan kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Hal tersebut berdampak tidak baik pada hasil belajar siswa.

Selain observasi dan penyebaran kuesioner, dilakukan juga wawancara kepada dua orang siswa untuk mengetahui bagaimana tanggapan mereka mengenai system pembelajaran yang guru lakukan pada pembelajaran jarak jauh. Siswa pertama yang diwawancarai menyatakan “saya merasa bosan, karena guru saya hanya mengirimkan tugas dan materi melalui WA (*WhatsApp*)”. Siswa kedua yang diwawancarai menyatakan “saya lebih suka belajar, apabila guru mengajar sambil bermain”. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa, siswa merasa kurang bersemangat dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran karena guru hanya mengirimkan tugas dan siswa harus mengerjakannya sendiri di rumah. Mereka bersemangat apabila belajar materi yang guru berikan dapat dilakukan sambil

bermain, sehingga tidak akan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, baik itu pembelajaran secara tatap muka maupun jarak jauh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dirancang dengan teknik belajar sambil bermain yang sesuai untuk pembelajaran tematik. Salah satu solusinya adalah *fun thinkers*. *Fun thinkers* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan (Anjarani, dkk, 2020). Media ini pun dilengkapi dengan sebuah alat bantu berupa papan plastik dengan 16 kotak di dalamnya yang dapat dipindahkan dari satu bagan ke bagan lainnya. *Fun thinkers* ini memiliki kelebihan yaitu dapat membantu membangun koordinasi otak, melatih konsentrasi anak, dan belajar secara intensif dalam menyelesaikan masalah dengan cara yang menyenangkan, karena bentuk penyajiannya dengan permainan (Glorier, 2016).

Pengembangan media *fun thinkers* telah banyak dilakukan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Riani, dkk (2019), media yang dikembangkan berupa *fun thinkers book* tema berbagai macam pekerjaan. Media *fun thinkers book* yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik yang dilengkapi dengan gambar kartun berbagai pekerjaan dan sumber daya alam sesuai dengan materi kelas 4 sekolah dasar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nst (2020), media yang dikembangkan berupa *fun thinkers book* berbasis *scientific* pada tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan. Media yang dikembangkan hanya memuat mata pelajaran PPKn saja.

Didasarkan pada pengembangan sebelumnya, media *fun thinkers* yang dikembangkan sebagai solusi masalah adalah pada desain *background* yang disesuaikan dengan tema cuaca. Tema cuaca merupakan salah satu tema pada kelas

3 semester 2 yang terdiri dari beberapa sub tema diantaranya keadaan cuaca, perubahan cuaca, pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia serta sub tema cuaca, iklim dan musim. Pengembangan media *fun thinkers* yang dikembangkan pada desain *background* yang disesuaikan dengan tema cuaca didasarkan pada karakteristik siswa kelas rendah yang lebih menyukai gambar daripada tulisan. Dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih menyukai gambar apalagi gambar yang disajikan sesuai dengan syarat gambar yang baik daripada hanya menggunakan tulisan saja (Sundari, 2013). Berdasarkan hal tersebut, media dirancang untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran, sehingga media *fun thinkers* akan memasukan banyak konten gambar dan dipilihlah tema cuaca karena pada tema cuaca memungkinkan memasukan konten gambar pada media *fun thinkers*.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan keunggulan yang dimiliki oleh media *fun thinkers*, maka perlu adanya penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa. Untuk itu, penelitian ini diarahkan pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Fun thinkers* “Cuaca” Untuk Siswa SD Kelas III”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi.

2. Kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.
3. Materi yang dimuat dalam media *fun thinkers* terbatas pada muatan PPKn
4. Belum ada yang mengembangkan media *fun thinkers* berdesain cuaca.
5. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran tematik.
6. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran.
7. Kesenangan belajar siswa yang berkurang, karena hanya diberikan tugas seperti yang ada dibuku.

1.3.Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka masalah hanya dibatasi pada belum ada pengembangan media *fun thinkers* yang berdesain cuaca dan kesenangan belajar siswa yang berkurang, karena hanya diberikan tugas seperti yang ada dibuku.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu

1. Bagaimana *prototype* produk media *fun thinkers* “Cuaca” untuk siswa SD kelas III yang dikembangkan?
2. Bagaimana validitas isi dari media pembelajaran *fun thinkers* “Cuaca” untuk siswa SD kelas III?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media *fun thinkers* “Cuaca”?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan *prototype* produk media *fun thinkers* “Cuaca” untuk siswa SD kelas III.
2. Untuk menghasilkan media *fun thinkers* “Cuaca” untuk siswa SD kelas III yang telah teruji secara validitas isi.
3. Untuk menghasilkan media *fun thinkers* “Cuaca” yang telah memperoleh respon guru dan siswa.

1.6. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media *fun thinkers* pada tema cuaca kelas III SD dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis dan praktis dari penelitian adalah sebagai berikut.

1) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan landasan teori terkait pengembangan media *fun thinkers*. Pengetahuan mengenai media *fun thinkers* diharapkan memberikan kontribusi yang positif terhadap pembelajaran, dan dijadikan landasan dalam menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Melalui media *fun thinkers* siswa dapat belajar tematik dengan pengalaman baru dalam kegiatan belajar sambil bermain, pembelajaran lebih bermakna, siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran tematik dengan antusias, menumbuhkan minat siswa dalam untuk mengikuti pembelajaran, dan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga akan memberikan semangat belajar untuk siswa.

b. Bagi Guru

Peran guru sebagai mediator menuntut seorang guru untuk menyiapkan, menyediakan, dan menggunakan media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memberikan informasi atau wawasan dalam mengembangkan media yang inovatif dan kreatif berupa media *fun thinkers*, untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Dengan menggunakan media, guru lebih dimudahkan dalam penyampain materi pelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mengambil kebijakan dalam pemanfaatan media oleh guru dalam pembelajaran dan melakukan perbaikan sistem pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai permasalahan pembelajaran, khususnya pengembangan media *fun thinkers*. Keunggulan produk pengembangan ini dapat dijadikan referensi penelitian yang relevan oleh peneliti lain dalam melaksanakan penelitian maupun pengembangan produk sejenis.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media dalam bentuk buku yang disebut dengan buku media *fun thinkers*. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dibuat berupa media *fun thinkers* mengambil materi pada tema cuaca, yang terdiri dari berbagai macam kuis untuk mendorong minat belajar siswa.
- 2) Sampul dirancang dengan komposisi warna yang menarik dan sesuai dengan tema yang dikembangkan. Pada bagian media terdapat petunjuk penggunaan agar mempermudah pengguna dalam menggunakan.
- 3) Media *fun thinkers* memiliki ciri khas yaitu menggunakan desain cuaca.
- 4) Dalam media yang dikembangkan terdapat pertanyaan berupa gambar atau tulisan begitu pula jawabannya dengan sistem menjodohkan.
- 5) Dalam media yang dikembangkan terdapat alat bantu berupa *match frame* yang terdiri dari kotak – kotak kecil dengan no 1-16.
- 6) Proses pembuatan media menggunakan *CorelDraw X7*.
- 7) Media *fun thinkers* yang dikembangkan memiliki ukuran 26 cm dengan jumlah halaman sebanyak 36 dan menggunakan kertas *papper art*
- 8) Media *fun thinkers* diterapkan untuk siswa kelas III SD pada pembelajaran tematik pada tema cuaca.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Siswa sekolah SD berada pada tahap operasional konkret. Pada saat belajar memerlukan objek yang bersifat konkret. Siswa akan kesulitan bila belajar tanpa

menggunakan benda – benda yang dapat merepresentasikan hal yang dimaksud. Siswa SD memerlukan suasana belajar yang menyenangkan, agar mereka tidak cepat bosan dalam menerima pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, media belajar sambil bermain sangat diperlukan keberadaannya. Keberadaan media memberikan kemudahan siswa untuk lebih paham dengan materi yang dipelajari.

1.9.Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

- a. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkret yang memerlukan media pembelajaran yang dapat dimanipulasi.
- b. Guru telah melaksanakan pembelajaran tematik inovatif yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk membangun pengetahuannya secara mandiri.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media *fun thinkers* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas III SD Gugus VII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa sekolah dasar kelas III SD Gugus VII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 dan siswa di sekolah dasar lain dengan karakteristik yang sejenis.
- b. Materi yang disajikan dalam media *fun thinkers* ini terbatas pada tema cuaca kelas III SD.
- c. Pengembangan media *fun thinkers* ini mengacu pada model *ADDIE*. Pengembangan dilaksanakan hanya sampai pada tahap *development*.

Tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya dan finansial.

- d. Materi SBDP dan PJOK tidak dimuat pada media ini, karena mengandung unsur keterampilan.

1.10. Definisi Istilah

Berikut ini merupakan penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses yang dilakukan dalam mengembangkan suatu product baru atau bisa juga digunakan untuk memperbaiki product yang telah ada sehingga bisa dipertanggungjawabkan.
2. Media *fun thinkers* merupakan set buku yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Media *fun thinkers* dilengkapi buku dan bingkai peraga bernomor 1 sampai 16 serta sisi belakang memiliki warna (4 warna merah, 4 warna biru, 4 warna kuning dan 4 warna hijau).
3. Model *ADDIE* ialah sebuah model pengembangan yang melalui lima tahap. Kelima tahap itu adalah *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi)